

Penguatan Kompetensi Literasi Digital Guru dan Mahasiswa untuk Desain dan Produksi Konten Pembelajaran

Ahmad Zuhudy Bahtiar¹, Ahdar², Muh. Ilham Jaya³, Nur Eva Yanti⁴

^{1,2,3}Fakultas Tarbiyah, IAIN Parepare, Indonesia

⁴Universitas Ichsan Sidrap, Indonesia

*Corresponding author. Email: ahmadzuhudybahtiar@iainpare.ac.id

ASBTRACT

This research aims to facilitate collaboration between teachers, students and lecturers in an effort to strengthen digital literacy competencies, especially to make it easier for teachers to create learning content. This activity focuses on the education sector as the main forum for developing digital literacy competencies. The method applied in this activity is Participatory Action Research (PAR), an approach that builds collaboration between researchers and participants to design research, collect data, and take action to solve social problems. In this context, students receive special guidance to develop digital knowledge and skills, with the aim that they can become Assistant Mentor Lecturers during teacher training or workshops. The workshop involved teachers in teaching material design exercises through interactive slides using Canva, as well as making learning video recordings either through Canva or through the shooting process in the studio room. Thus, this activity not only increases teachers' digital literacy competencies, but also provides opportunities for teachers and students to apply their digital knowledge and skills. The expected output from this activity is to be able to produce innovative learning content in the form of interactive presentation slides and learning videos. The success of this program will be reflected in the ability of teachers to integrate digital literacy into their learning, creating a learning environment that is dynamic and relevant to technological developments.

Keywords : Participatory Action Research, Digital Literacy, Canva

ABSTRAK

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk memfasilitasi kolaborasi antara guru, mahasiswa, dan dosen dalam upaya penguatan kompetensi literasi digital, khususnya untuk mempermudah guru dalam pembuatan konten pembelajaran. Kegiatan ini terfokus pada bidang pendidikan sebagai wadah utama pengembangan kompetensi literasi digital. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah *Participatory Action Research* (PAR), sebuah pendekatan yang membangun kolaborasi antara peneliti dan peserta untuk merancang penelitian, mengumpulkan data, dan mengambil tindakan guna memecahkan masalah sosial. Dalam konteks ini, mahasiswa mendapatkan bimbingan khusus untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan digital, dengan tujuan agar mereka dapat menjadi Asisten Mentor Dosen selama pelatihan atau workshop kepada guru. Pelaksanaan workshop melibatkan guru dalam latihan desain materi ajar melalui slide interaktif menggunakan Canva, serta pembuatan rekaman video pembelajaran baik melalui Canva maupun melalui proses shooting di ruang studio. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi literasi digital guru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru dan mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan digital mereka. Output yang diharapkan dari kegiatan ini adalah mampu menghasilkan konten pembelajaran yang inovatif dalam bentuk slide presentasi interaktif maupun video pembelajaran. Kesuksesan program ini akan tercermin dari kemampuan guru-guru untuk mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran mereka, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Kata Kunci : *Participatory Action Research*, Literasi Digital, Canva

1. PENDAHULUAN

Membangun Indonesia menjadi lebih maju, mandiri, unggul dan cerdas merupakan tanggung jawab seluruh warga negara. Pemerintah telah memberikan arahan dalam RPJM ke-4 (2020-2024) menginginkan pembentukan masyarakat yang kokoh berlandaskan keunggulan kompetitif di berbagai wilayah yang didukung oleh SDM berkualitas dan berdaya saing. Selain itu di Perpres No.18 Tahun 2020 sektor Pendidikan masuk dalam kategori proyek prioritas strategis (*mayor project*) untuk meningkatnya tenaga kerja berkeahlian yang mendukung pengembangan industri 4.0.

Dikutip dari (Indonesiabaik.id, n.d.) Survei *Global World Digital Competitiveness Index* oleh *Institute Management Development* (IMD) menunjukkan peringkat literasi digital Indonesia berada pada peringkat ke-56 dari 63 negara yang dilakukan survei. Atau urutan ke-7 dari terakhir. Data dari *Program for International Student Assessment* (PISA) yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) Tingkat literasi Indonesia pada penelitian di 70 negara itu berada di nomor 62, atau urutan ke-8 dari terakhir (Perpustakaan.kemendagri.go.id, n.d.). sedangkan dari (Katadata.co.id, n.d.) survey dari ITU (*International Telecommunication Union*), Indonesia berada di perangkat 111 dari sebelumnya peringkat 115. Negara kita masih kalah dengan negara tetangga seperti Malaysia, Brunei, Vietnam, Filipina, dan Singapura.

Sedangkan fakta yang ditemukan di lapangan memang membuktikan bahwa guru-guru kita masih beradaptasi untuk menggunakan teknologi khususnya dalam pembelajaran. Bahkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru di daerah Soppeng mereka menginginkan adanya komunitas untuk belajar secara bersama-sama untuk menggunakan media digital dan memproduksi konten pembelajaran berbasis digital. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik semakin giat dalam belajar dengan nuansa yang lebih baik melalui sentuhan teknologi.

Masalah yang paling sering dihadapi oleh guru adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi-aplikasi untuk memproduksi konten digital. Walaupun mereka sudah terbiasa menggunakan salah satu aplikasi digital seperti Powerpoint, tapi faktanya guru masih kurang mampu memanfaatkan potensi multimedia pada aplikasi tersebut. Selain karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru-guru juga kesulitan untuk belajar secara mandiri untuk menggunakan aplikasi digital demi memproduksi konten. Utamanya adalah konten berbasis audio visual dan animasi. Maka dari itu dibutuhkan wadah dan ruang untuk bisa berkreasi bagi guru-guru dengan fasilitas yang memadai.

Indonesia tentu butuh peran guru dalam pembentukan sumber daya manusia seperti yang diharapkan oleh pemerintah dan cita-cita bangsa. Dalam Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang kompetensi dan kualifikasi guru, yaitu: Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan keilmuan dan kemampuan kerja. Maka dari itu kami sebagai Dosen Teknologi Pembelajaran di lingkup Sivitas Akademika IAIN Parepare tergerak untuk berkontribusi dalam pembentukan SDM yang kompeten dan melek akan pemanfaatan teknologi informasi berbasis digital.

Literasi digital menjadi hal yang penting untuk membentuk guru yang profesional bukan hanya di Indonesia tapi di seluruh dunia. Kajian tentang pentingnya literasi digital ini diperkuat dengan kerangka kerja kompetensi tik guru menurut UNESCO (Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB) yang didalamnya mencakup bagaimana kompetensi guru dalam penggunaan piranti TIK, baik pemanfaatan multimedia, internet, media audio visual untuk pembelajaran ataupun TIK sebagai penunjang administrasi pembelajaran. Dalam Aspek Pembelajaran Guru Profesional meliputi kemampuan guru dalam memanfaatkan TIK untuk pengembangan diri, partisipasi dan kontribusi dalam forum profesi, serta memanfaatkan TIK sebagai sarana riset dan pengembangan profesional (UNESCO, n.d.)

Literasi media adalah keterampilan menginterpretasikan pesan yang didapat dari interaksi media (Darmastuti et al., 2018). Sementara itu, definisi literasi media menyebutkan bahwa mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengirimkan pesan dalam format cetak dan non cetak (Setyaningsih, 2017). Ada banyak padanan kata ketika membahas tentang literasi digital. Beberapa istilah tersebut yang paling populer adalah literasi media, literasi digital, dan literasi media digital. Meskipun istilahnya berbeda tapi sebenarnya mereka merujuk konsep yang sama (Limilia et al., 2019).

Sedangkan untuk kategori yang menggunakan istilah literasi digital yang ditawarkan diartikan sebagai keterampilan untuk memahami dan menggunakan informasi di era digital. Pada perkembangannya, literasi digital tidak bisa hanya diartikan sebagai keterampilan umum dalam mengkonsumsi informasi. Oleh karena itu, literasi digital secara luas mengkaji seperti bagaimana faktor-faktor lain juga mempengaruhi interaksi khalayak dan informasi tersebut (Kurnia et al., n.d.)

Istilah literasi media merujuk pada keterampilan khalayak dalam mengakses, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan pesan yang diterima. Literasi media juga dipandang sebagai kemampuan untuk mengetahui jenis-jenis media serta mampu memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

IAIN Parepare merupakan salah satu kampus yang menjadi wadah bagi pencetak calon guru yang kompeten dan melek akan teknologi. Oleh karena itu dibutuhkan untuk melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Mahasiswa dapat mengembangkan pengetahuannya dalam literasi teknologi dan mengasah keterampilannya dalam kegiatan praktek membuat konten edukasi.

Harapan peneliti adalah dengan adanya kegiatan pengabdian ini maka guru terfasilitasi untuk belajar mendesain konten pembelajaran berbasis digital dan mahasiswa dapat mempraktekkan keterampilannya dalam membantu guru untuk produksi konten digital. Dosen ingin membentuk komunitas belajar yang positif dengan melibatkan guru dan mahasiswa. Mahasiswa tentunya akan dilatih dan dibekali untuk menguasai keterampilan teknis dalam penggunaan aplikasi untuk bisa bersama-sama dengan dosen mewujudkan pelatihan desain dan produksi konten digital.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan penguatan kompetensi literasi digital bagi guru dan mahasiswa untuk desain dan produksi konten yaitu *Participatory*

Action Research (PAR). PAR adalah suatu cara membangun jembatan untuk menghubungkan orang. Jenis penelitian ini adalah suatu proses pencarian pengembangan pengetahuan praktis dalam memahami kondisi sosial, politik, lingkungan, atau ekonomi. Dalam PAR, peneliti dan peserta bekerja sama untuk merancang penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data, dan mengambil tindakan untuk memecahkan masalah sosial (AIFS, n.d.)

PAR melibatkan peneliti dan peserta dalam merancang penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data, dan mengambil tindakan untuk memecahkan masalah sosial. Berikut adalah beberapa langkah umum yang dilakukan dalam PAR:

1. Menentukan masalah sosial yang ingin diselesaikan
2. Membentuk tim penelitian
3. Merancang rencana penelitian
4. Mengumpulkan data
5. Menganalisis data
6. Mengambil tindakan untuk memecahkan masalah sosial (Novena & Soedjiwo, 2019)

Khalayak sasaran kegiatan program pengabdian masyarakat Penguatan Kompetensi Literasi Digital Guru dan Mahasiswa adalah guru-guru yang mengajar mulai dari jenjang SD, SMP, SMA sederajat. Kegiatan dilaksanakan bertempat di ruang Aula Yayasan Mattirodeceng, Jl.H.A.Mahmud, Benteng Jati, Liriaja, Kab.Soppeng. Jumlah sasaran dalam kegiatan ini adalah 20 orang guru yang terdiri dari berbagai jenjang sekolah dengan melibatkan 3 orang mahasiswa dari IAIN Parepare sebagai Asisten Tutor dan 3 orang Dosen sebagai Tutor atau pendamping.

Selama kegiatan penelitian berlangsung. Tim melakukan evaluasi dalam setiap tahapannya melalui. Adapun jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yaitu berupa wawancara, observasi, pembagian angket, dan dokumentasi. Adapun instrument pengumpulan data yaitu berupa angket kepuasan mengikuti pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metodologi yang digunakan yaitu *Participatory Action Research* (PAR). Maka peneliti dalam hal ini adalah Tim Dosen akan melakukan berbagai persiapan untuk terlaksananya kegiatan pengabdian penguatan kompetensi literasi digital bagi guru dan mahasiswa untuk desain dan produksi konten. Berikut ini akan dijelaskan hasil dan pembahasan di setiap tahapannya.

3.1 Masalah Sosial Yang Ingin Diselesaikan

Masalah sosial yang ingin diselesaikan yaitu pentingnya literasi digital bagi guru guru. Karena Indonesia tentu butuh peran guru dalam pembentukan sumber daya manusia seperti yang diharapkan oleh pemerintah dan cita-cita bangsa.

Konteks masalahnya adalah Guru-guru masih terkendala dan menyesuaikan untuk pemanfaatan literasi digital khususnya dalam pemanfaatan teknologi. Guru

masih Kurang pengetahuan dan keterampilan serta sulit belajar secara mandiri untuk menggunakan aplikasi digital demi memproduksi konten. Dengan adanya pelatihan literasi digital dan teknologi bagi guru diharapkan mampu menjadi solusi untuk permasalahan tersebut. Guru-guru membutuhkan ruang untuk belajar dan perlunya pendampingan dalam belajar khususnya dalam produksi konten pembelajaran.

3.2 Membentuk Tim Peneliti

Pelaksanaan penelitian ini melibatkan 3 Dosen, yang terdiri dari 2 Dosen Teknologi Pembelajaran dan 1 Dosen Pendidikan Sosial. Kegiatan ini juga didukung oleh 2 orang Mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare dan 1 orang mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare sekaligus alumni di IAIN Parepare. Sasaran dalam kegiatan pelatihan literasi digital yaitu Guru-guru SD dan SMP di Kab.Soppeng. Berdasarkan survey awal ada sekitar 20 orang guru yang tertarik untuk mengikuti kegiatan ini.

3.3 Merancang Kegiatan

3.3.1 Mempersiapkan alat dan bahan

Mempersiapkan segala alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat rumah produksi konten pembelajaran. Peneliti berusaha melengkapi segala alat dan bahan dengan menggunakan peralatan yang sudah dimiliki sebelumnya. Dan berikut ini adalah daftar peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilihat pada tabel 1. tentang persiapan alat dan bahan.

Table 1. Daftar peralatan untuk studi rumah produksi konten pembelajaran

No	Nama Alat	Fungsi
1	Komputer/Laptop	Melakukan proses editing
2	Kamera DSLR	Mengambil gambar dengan kualitas tinggi
3	Lighning Kit (Tripod, Lampu LED)	Untuk pencahayaan shooting dalam ruangan
4	Microfon	Untuk menangkap suara
5	Stand dudukan microfon	Untuk mensetting posisi microfon
6	Microfon wireless	Untuk menangkap suara
7	LCD	Teknologi visual dalam pelatihan
8	Tablet/Monitor	Untuk memudahkan talenta dalam presentasi dan sebagai pembaca scrip
9	Tripod	Untuk pijakan tablet/monitor
10	Print	Teknologi cetak untuk mencetak modul/document
11	Green Screen / Background	Bertindak sebagai background untuk membuat efek visual
12	Softwere	Sebagai Aplikasi Visual untuk desain media

Aplikasi Canva

3.3.2 Mempersiapkan Tim

Persiapan Tim Peneliti juga meliputi persiapan kompetensi keilmuan dan keterampilan. Mahasiswa yang ikut dalam kegiatan ini adalah mereka yang telah memiliki kemampuan dasar dalam bidang desain grafis dan video editing. Persiapan tim juga meliputi tentang pembagian Jobdesk ketika melakukan implementasi kegiatan workshop di lapangan.

3.3.3 Persipan Materi Pelatihan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi untuk kegiatan workshop atau Pelatihan Penguatan Kompetensi Literasi Digital Guru (PKLDG) untuk disampaikan nanti. Berdasarkan hasil analisi maka Peneliti merancang materi sebagaimana yang ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Table 2. Outline Materi PKLDG

No	Materi	Tujuan / Output
1	Pengenalan Canva: Fitur dan Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>)	Peserta Pelatihan dapat mengetahui fungsi dari menu-menu yang ada didalam aplikasi Canva
2	Membuat Desain Grafis Dasar	Peserta Pelatihan dapat membuat desain sederhana di Canva
3	Membuat Poster dan Infografis	Peserta Pelatihan dapat membuat Poster ataupun Infografis di Canva
4	Desain Presentasi Interaktif	Peserta Pelatihan dapat membuat Slide Materi Pembelajaran Interaktif di Canva
5	Materi Pengantar tentang Video Pembelajaran Interaktif	Peserta Pelatihan memiliki pengetahuan konseptual tentang jenis-jenis video pembelajaran
6	Praktek Shooting Video di Canva	Peserta pelatihan memiliki keterampilan untuk membuat video Pembelajaran secara sederhana menggunakan fitur rekaman di aplikasi canva.
7	Praktek Shooting Video di Ruang Studio	Peserta pelatihan memiliki keterampilan dasar dalam teknik pengambilan gambar, pengaturan cahaya, pengaturan audio, dan pengaturan ruangan

3.4 Implementasi Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan selama dua hari yaitu Hari Sabtu dan Minggu. Tanggal 07 2023 Oktober dan 08 Oktober 2023. Peserta yang hadir adalah 20 orang guru dan 5 orang panitia termasuk pemateri dan asisten tutor. Materi pelatihan di desain untuk penyampaian konsep dan juga untuk kegiatan praktek. Berikut adalah beberapa dokumentasi kegiatan selama program PKLDM Berjalan

Table 3. Dokumentasi Kegiatan PKLDG

Gambar	Keterangan			
	Hari	Sabtu,	07	Oktober
	2023			
	Penyampaian			Materi
	untuk	Peserta		Pelatihan
	Canva			
	Pendampingan			guru
	oleh Dosen	(Tutor)		dan
	Mahasiswa	(Asisten		
		Tutor)	dalam membuat	
	desain	media	di	
		Aplikasi Canva		
				



Presentasi dan Proses
Perekaman Video
Pembelajaran melalui
Aplikasi Canva



Hari Minggu, 08
Oktober 2023
Proses Shooting secara
bergantian oleh guru
guru di ruang studio.



3.5 Mengumpulkan Dan Menganalisis Data

Selama kegiatan pengabdian berlangsung. Tim melakukan evaluasi dalam setiap tahapannya. Adapun pengumpulan data yaitu berupa angket kepuasan mengikuti pelatihan melalui google form dan dokumentasi portfolio guru berupa karya-karya mereka selama pelatihan. Hasil penilaian dari kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Table 4. Hasil Survey Terhadap Kegiatan PKLDG

No	Pertanyaan	Opsi Jawaban			
1	Seberapa puas anda dengan pelatihan ini secara keseluruhan ?	Sangat Puas (94.1%)	Puas (6,19%)	Tidak Puas (0 %)	
2	Bagaimana Penilaian anda terhadap Instruktur pelatihan dalam memberikan materi dan bimbingan ?	Sangat Baik (100%)	Baik (0%)	Cukup Baik (0%)	Kurang Baik (0%)
3	Seberapa bermanfaat anda menilai Pelajaran tentang Pembuatan konten Pembelajaran menggunakan aplikasi canva ?	Sangat Bermanfaat (100%)	Bermanfaat (0%)	Kurang Bermanfaat (0%)	
4	Seberapa bermanfaat anda menilai Pelajaran tentang Pembuatan video Pembelajaran ?	Sangat Bermanfaat (100%)	Bermanfaat (0%)	Kurang Bermanfaat (0%)	
5	Apakah anda akan merekomendasikan pelatihan ini kepada rekan guru lainnya ?	Ya (100%)	Tidak (0%)		

Peneliti juga melakukan survey terhadap saran dan masukan dalam bentuk wawancara dan kuistiner. Didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Peserta pelatihan berharap ada kegiatan lanjutan dari program PKLDG sehingga mereka bisa kembali mengasah pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi Pembelajaran di kelas.
2. Peserta menyarankan untuk topik yang diangkat selanjutnya adalah belajar mengedit video Pembelajaran.
3. Peserta menyarankan agar kuota untuk pelatihan ditambah
4. Peserta menyaraankan untuk waktu pelatihan ditambah

Peserta pelatihan menyarankan adanya pendalaman materi terkait canva, karena masih banyak hal yang bisa dilakukan di canva utama dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa guru-guru puas terhadap kegiatan pelatihan seperti ini. Karena melalui pelatihan guru-guru bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mengimplementasikan literasi digital. Hal ini sebagaimana juga telah dibuktikan oleh penelitian (Sholichah et al., 2022) tentang workshop dan training bahan ajar digital untuk guru-guru, metode pembelajaran digital dan kemampuan guru PAI dan Al-Qur'an dalam membuat konten berkaitan dengan keagamaan hal itu memicu kreativitas guru dalam membuat bahan ajar berbasis digital. Penelitian yang dilakukan oleh Asari yaitu diterapkan pada guru dan siswa dilingkungan sekolah. Temuan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pentingnya program pembelajaran kompetensi literasi digital dikalangan guru dan pelajar yang memberikan dampak positif bagi pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media digital khususnya untuk media pendidikan. Program ini memberikan kontribusi yang baik bagi guru dan pelajar. Pada proses pelatihan para peserta belum semuanya memilki keterampilan literasi digital, sehingga beberapa guru dan pelajar ada yang

belum paham cara efektif dalam memanfaatkan media informasi digital. Oleh karena itu pembelajaran literasi digital perlu diterapkan karena merupakan solusi praktis untuk membangun kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar, agar terbentuk SDM yang memiliki karakter dalam memajukan pendidikan di Indonesia (Asari et al., 2019)

Peneliti juga mengumpulkan hasil portfolio atau karya guru dalam mendesain konten dan membuat video presentasi menggunakan canva berikut ini ditampilkan tabel untuk mengakses hasil karya mereka. Klik link untuk mengakses media.

Table 5. Hasil Karya Peserta PKLDG

No	Nama	Link
1	ARSIA, S.Pd	https://www.canva.com/design/DAFwoXayWK4/NR6U8HNJd8ZXv2KX6wM0eQ/view?utm_content=DAFwoXayWK4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
2	SUARDI, SE.AK.CA	https://www.canva.com/design/DAFwosTzvEY/aeJZHwEec8BS_yJifNiVGw/view?utm_content=DAFwosTzvEY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
3	Jumriani, S.Pd., M.M	https://www.canva.com/design/DAFwoupbqSU/eq0PAGLgj3EB_1w2coA1LCQ/view?utm_content=DAFwoupbqSU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
4	ANDI JOHARENG, S. Pd. I	https://www.canva.com/design/DAFwoqowcW_g/dM4iLS-b7JAR9ZnyddpdOw/view?utm_content=DAFwoqowcW_g&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
5	A.Syamsuryani	https://www.canva.com/design/DAFwjTWoo2U/Nc1OKRsQcRzCTUs_UT77mg/view?utm_content=DAFwjTWoo2U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
6	Hj. Yusnidar, S.Pd	https://www.canva.com/design/DAFwivs5hys/D9X-vjOCJi9D8bK88_D4ow/view?utm_content=DAFwivs5hys&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
7	Rahmawati, S.Pd	https://www.canva.com/design/DAFwiiSArvg/HYUzUPfaUv8Sh30dEmuE2Q/view?utm_content=DAFwiiSArvg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
8	Mardiana	https://www.canva.com/design/DAFwiRkpi7o/2mZqJRvomL1NMESIpDr5pg/view?utm_content=DAFwiRkpi7o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
9	Rosdiana, S. Pd.	https://www.canva.com/design/DAFwihLtNWU/0TxUn47xu2tWcyFLi2I6Q/view?utm_content=DAFwihLtNWU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
10	Ariani Sukmasari, S.Pd.I, S.Pd	https://www.canva.com/design/DAFwoi1j5D4/11jj_1MPQpdro3fUng7QTPA/view?utm_content=DAFwoi1j5D4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view
11	Nadia Eka rahayu	https://www.canva.com/design/DAFwocuLL2w/Wm

- | | | |
|----|------------------|---|
| | | 6DZwoFvHNw-VwElVDs9Q/view?utm_content=DAFwocULL2w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view |
| 12 | Hernia, S. Pd | https://www.canva.com/design/DAFwieqU14g/iQ7Q85n6ptZ3DhTIDnsGVA/view?utm_content=DAFwieqU14g&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view |
| 13 | Juharisah, S. Pd | https://www.canva.com/design/DAFwiU6VYtk/5qFCDDHjoa7OoYjUklDkWg/view?utm_content=DAFwiU6VYtk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view |
| 14 | Sumarni, S. Pd | https://www.canva.com/design/DAFwlMm8pT0/VneKhs30pGXmDur6DsOREQ/view?utm_content=DAFwlMm8pT0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view |
| 15 | Asrifa Rahayu | https://www.canva.com/design/DAFwivwz5BU/Sc7CSGhNUyvEuP0fxmvkkw/view?utm_content=DAFwivwz5BU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view |

Adanya program pelatihan literasi digital memberikan ruang bagi guru, mahasiswa, dan dosen untuk bisa lebih peduli dan serius belajar dan mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran. Luthfi, melakukan penelitian untuk menerapkan literasi digital pada pembelajaran untuk memudahkan siswa mengakses informasi dalam konten Pembelajaran dan juga untuk memudahkan siswa dalam memenuhi kebutuhan dan rasa ingin tahu. (Luthfi et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Singgih Kuncoro melalui literasi media memberikan edukasi tentang pentingnya literasi digital dalam merespon transformasi pendidikan dan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan peningkatan kesadaran guru dalam pemahaman literasi digital yang signifikan (Singgih Kuncoro et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Rohmah yaitu dengan mengadakan pelatihan bagi guru-guru untuk meningkatkan literasi digitalnya. Hal ini dianggap perlu dan penting untuk dilakukan karena tantangan zaman di era Revolusi industri 4.0 membutuhkan pendidikan berbasis Digital. Sistem pendidikan yang terdigitalisasi menuntut guru memiliki kompetensi tambahan yaitu kompetensi digital. Literasi digital bagi guru merupakan suatu keharusan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu guru dalam melaksanakan tugas keguruan secara efektif dan efisien. Teknologi informasi dan komunikasi dalam membantu pelaksanaan tugas sebagai guru antara lain pemanfaatan teknologi digital sebagai sumber belajar tambahan, pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi digital media, penyediaan informasi yang cepat, promosi sekolah, menghubungkan siswa, serta publikasi karya dan informasi. (Rohmah, 2019)

4. KESIMPULAN

Program Penguatan Kompetensi Literasi Digital Guru dan Mahasiswa (PKLDGM) berhasil dilaksanakan dengan baik. Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini adalah Dosen telah menghasilkan Kurikulum dan Modul untuk pelatihan PKLDG, Mahasiswa telah memiliki pengetahuan dan keterampilan utamanya sebagai Asisten Tutor dalam mendampingi dan melatih guru-guru, dan Guru-guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain dan konten Pembelajaran yang ditunjukkan dengan karya-karya.

DAFTAR PUSTAKA

- AIFS. (n.d.). *Participatory action research* | Australian Institute of Family Studies. Retrieved March 31, 2023, from <https://aifs.gov.au/resources/practice-guides/participatory-action-research>
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Nur, A. B., & Putra, R. (2019). KOMPETENSI LITERASI DIGITAL BAGI GURU DAN PELAJAR DI LINGKUNGAN SEKOLAH KABUPATEN MALANG. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98-104. <https://doi.org/10.17977/UM008V3I22019P98-104>
- Darmastuti, R., Edi, S. W. M., & Christianto, E. (2018). MODEL LITERASI MEDIA UNTUK ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT SALATIGA. *Jurnal ASPIKOM*, 3(4), 635-649. <https://doi.org/10.24329/ASPIKOM.V3I4.220>
- Indonesiabaik.id. (n.d.). *Indonesia Makin Melek Literasi Digital* | Indonesia Baik. Retrieved March 31, 2023, from <https://indonesiabaik.id/videografis/indonesia-makin-melek-literasi-digital>
- Katadata.co.id. (n.d.). *Teknologi Informasi di Indonesia Peringkat 111 dari 176 Negara* Katadata.co.id. Retrieved March 31, 2023, from <https://katadata.co.id/pingitara/digital/5e9a5623497a3/teknologi-informasi-di-indonesia-peringkat-111-dari-176-negara>
- Kurnia, N., Santi, D., & Astuti, I. (n.d.). *PETA GERAKAN LITERASI DIGITAL DI INDONESIA: STUDI TENTANG PELAKU, RAGAM KEGIATAN, KELOMPOK SASARAN DAN MITRA*.
- Limilia, P., Aristi, N., Hegamanah, J., Cidap, K., Sumedang, K., & Barat, J. (2019). Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. *KOMUNIKATIF Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 8(2), 205-222. <https://doi.org/10.33508/JK.V8I2.2199>
- Luthfi, E., Ahsani, F., Romadhoni, W., Liftia Layyiatussyifa, E., Noor, W., Ningsih, A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). PENGUATAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR INDONESIA DEN HAAG. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 228-236. <https://doi.org/10.31316/ESJURNAL.V8I2.1115>
- Novena, O., & Soedjiwo, A. F. (2019). Implementasi Mata Kuliah PAR (PARTICIPATORY ACTION RESEARCH) di TPQ AL-MAGFIROH

- Denpasar Bali. *Widya Balina*, 4 (2), 9-19.
<https://doi.org/10.53958/WB.V4I2.36>
- Perpustakaan.kemendagri.go.id. (n.d.). *Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara - Perpustakaan Amir Machmud*. Retrieved March 31, 2023, from
<https://perpustakaan.kemendagri.go.id/?p=4661>
- Rohmah, N. (2019). Literasi Digital Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 128-134.
<https://doi.org/10.58518/AWWALIYAH.V2I2.448>
- Setyaningsih, R. (2017). Model Literasi Media Berbasis Kearifan Lokal pada Masyarakat Kampung Dongkelan Kauman Daerah Istimewa Yogyakarta. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 118-125.
<https://doi.org/10.23917/KOMUNITI.V9I2.4520>
- Sholichah, A. S., Solihin, S., Rahman, B., Awi, W., & Muqit, A. (2022). Penguatan Profesionalisme Guru dalam Mengembangkan Literasi Digital Kegamaan (Studi di SMP Islamic School al-Bayan Jakarta). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 433-454.
<https://doi.org/10.30868/EI.V11I01.2267>
- Singgih Kuncoro, K., Irfan, M., Fitri Amalia, A., Pusporini, W., Wijayanti, A., Adi Widodo, S., Matematika, P., & Sarjanawiyata Tamansiswa, U. (2022). Peningkatan Literasi Digital Guru Guna Mengatasi Permasalahan Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 17-34.
<https://doi.org/10.31943/ABDI.V4I1.50>
- UNESCO. (n.d.). *Kerangka Kerja Kompetensi TIK Guru Menurut UNESCO - Yayasan Bunda Hati Kudus*. Retrieved March 31, 2023, from
<https://www.ybhk.or.id/artikel/kerangka-kerja-kompetensi-tik-guru-menurut-unesco/>